パブリシティー資料

MEDIA FACTORY



香山 哲
●株式会社マリーガルマネジメント取締役
●株式会社メディアファクトリー取締役
●株式会社リクルート新規事業開発室エグゼクティブプランナー
●シーリオスタジオ代表

香山哲の提示　前編

ゲームは誰のものか

『サクラ大戦』がゲームボーイで出る

第1弾ソフト『ピカチュウげんきでちゅう』を発表したマリーガル。その中心人物、香山哲氏が新構想を提示した。それがシーリオスタジオ。たとえば、『サクラ大戦』がゲームボーイで遊べることさえシーリオの示す一例にすぎない。辣腕の仕掛け人として名高い香山氏に浜村通信が聞く。

マリーガルマネージメントの思想

浜村通信(以下浜村)　まずマリーガルマネジメント(以下マリーガル)について説明してください。

香山哲(以下香山)　マリーガルのベースにあるものは著作権というか、〝ゲームは誰のものか〟という思想です。つまりゲームは作った人のものだろう、と。マリーガルはそこから生まれたシステムです。そのとき参考にしたのが**ハリウッドのタレントエージェント**(①)と呼ばれるシステム。要するに作品を作る人、作るためにお金を出す人、そしてできたものを売る人、という3者がいて、3者がそれぞれに専念できるシステムです。**マリーガルは、その環境をプロデュースしていく**(②)。具体的には、マリーガルは7つの会社から24億円を集めて6タイトルに投資してます。そして完成した作品に対し、パブリッシャーと出版契約をしていく。それが収益をあげれば、そこからエージェント費をいただく。投資家に対しては当然リターンがあります。要は、分業体制と権利の本来のあるべき状態を提示し、それを実行してるということです。

浜村　投資したタイトルの販売元はタイトルごとに変わるのですか。

香山　変わります。もっともベストだと思われる、販売能力が高い、商品のイメージに合う会社、こちらの条件を理解してくれる会社から順次交渉します。そうなると当然、プラットホームを持っている会社が優先されますが、条件次第で変わる可能性があるわけです。

2次利用(③)するときも、もっともベストな会社と組む。2次利用から上がってくる収益も再度投資家に分配します。クリエーターの著作権をきちんと守りながら、資金を回収していくわけです。

浜村　なるほど。

香山　このシステムはクリエーターにとって理想的ですが厳しい側面も持っています。結果によっては、個人的なつき合いはするけれど仕事はもうしない、となるかもしれない。マリーガルでは中途半端なことをやったらダメなんです。お互いが、リスクと志をテーブルに出し合って真剣勝負をする。マリーガルとはそういう場なんです。

浜村　ある意味クリエーターが自分の作品にやっと責任を取れるようになったシステムだと思います。

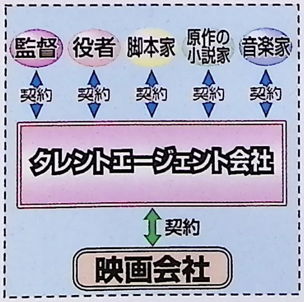
香山　そう思います。

浜村　これが確立すると、ブランドの大再編が起こるでしょうね。メーカー名ではなく、クリエーターのブランドで追うようになる。

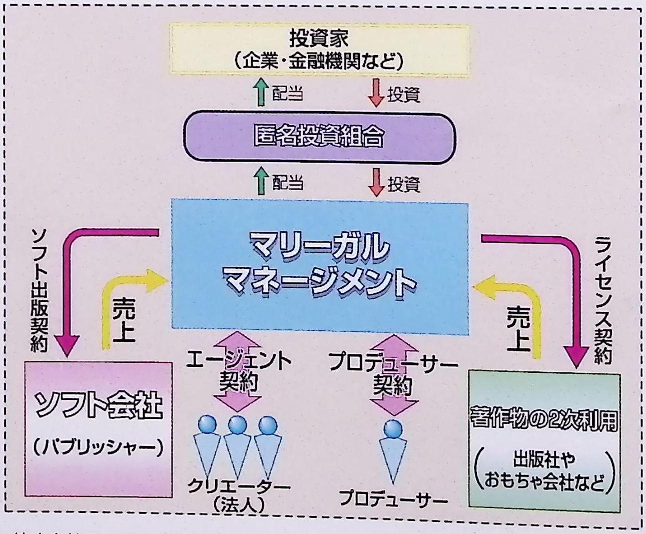
香山　まちがいないでしょうね。

① ハリウッドのタレントエージェント

ハリウッドのタレントエージェント会社は、監督、俳優、脚本家、原作を書く小説家、音楽家などと個別にエージェント契約している。そして、映画の企画に応じてエージェント契約しているタレントをパックして映画会社と交渉、その収益からマネージメント費を取るようになっている。

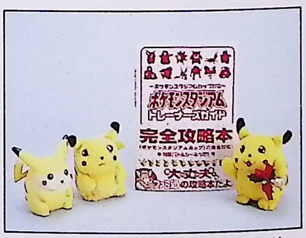


② マリーガルマネージメントの仕組み



③ 2次利用

そのタイトルをアニメ化したり、タイトルに関する出版物や、キャラクターグッズなどの関連商品を販売すること。「たとえば、この6タイトルの攻略本を必要としたときに、もっともよく販売して、よく作ってくれるのが仮にアスキーだとしたらアスキーと契約して攻略本を発売する、ということです」(香山氏)



⬆攻略本だけでなく、キャラクターグッズなどの関連商品も2次利用の対象。

浜村　いまクリエーターのかたで参加したいというかたは、何人くらいいらっしゃるんですか？

香山　いや、もうわからない。マリーガル自身がエージェント契約してる人の数は大幅に増えてますよ。そのプロジェクトのなかにユニットを組むような形で参加してるかたも含めますと、200人以上はいると思いますね。

浜村　これからまだ増えていく傾向にあるでしょうし。しかも、自信があって飛び出してきてるかたがほとんどでしょうから。本当に野球で言えば3番から5番を打ってる人たちばかりでしょうしね。

香山　そうですね。それでいうと、『ピカチュウげんきでちゅう』を作ったアンブレラというのは打席になかなか立てなかった人間ですね。彼らはじつに優秀な集団で、大手と言われてる会社でも、アンブレラなみに人材を抱えてる会社は皆無といっていいですね。

浜村　ほう。アンブレラって出身はどこなんですか？

香山　東京大学です。『平安京エイリアン』を作ったサークルが母体となっていて。もともとゲーム好きだから一部の人はゲーム会社で働いていたんですが、ほかの人は日本を代表する会社に行ってたり、大学の博士過程に入ったりしてたんですよ。そういった人間が集まって、「ソフトを作りたい」と言って僕のところにきたんですよ。

浜村　へぇ〜、おもしろいですね。

香山　何しろ、ふつうの人だったら、「いろいろ教えて下さい」というところを彼らはすぐに自分で作れますから。音声のゲームもあるよね、という発想から2週間で形にしちゃうんですよ、彼らは。

浜村　は〜。ふつうの会社だったらマップでも描いてろ、というところですよね。その人たちが技術力を認めてもらって、ゲームのプロデュースまでしてもらって、発表できる。才能がすごく活かされてますね。ほかにも開発が進んでる作品がたくさんあるようですが。

香山　マリーガルがサポートしているタイトルでは春以降4タイトルほど出る予定です。順に言うと『**カスタムロボ（仮題）**』（④）。ノイズというチームが制作していて、春ごろの任天堂のスペースワールドと6月の小学館が主催するワールドホビーフェアで実際に触って遊んでもらえると思います。

浜村　飯田和敏さんの『**巨人のドシン（仮題）**』（⑤）も進んでるようにうかがっていますが。

香山　3月末にはマスターがあがる予定になっています。あとは、松本弦人さんと伊藤ガビンさんが作っている『動物番長（仮題）』（⑥）。これも春ごろには映像展示ができると思います。もうひとつが、コー



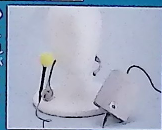


ピカチュウげんきでちゅう

マリーガルブランドとして発売された第1弾ソフト『ピカチュウげんきでちゅう』。声に反応するVRSシステムを搭載したコントローラーなどが話題を呼んだ。



⬅発売から2ヵ月経ったいまもなお、品薄状態が続いている。



➡これがVRSニンテンドウ。今後どうなるのか期待が高まる。

④ カスタムロボ（仮題）

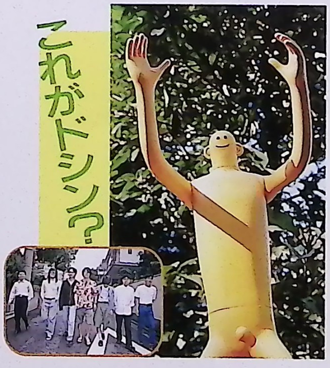
「ノイズは3Dゲーム制作において豊富なノウハウを持つ、元ナムコの精鋭たちです。彼らが作った『カスタムロボ（仮題）』は、表現能力、動き、ルールすべてがすばらしい。技術をベースにしたソフトではなく、ゲームっておもしろいというゲームの本質を提示できる正統派のゲームです。単純なアクションゲームではない、とくに男の子たちがハマるゲームだと思います」（香山氏）

本邦初公開!!



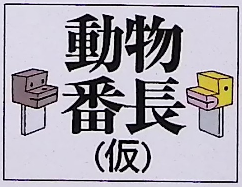
⑤ 巨人のドシン（仮題）

「飯田和敏さんの『巨人のドシン（仮題）』は飯田3部作の3作目です。巨人は体が大きくなっていくと同時に失っていくものもある、ということをゲームで表現したいと思って作り始めたんだけど、作っていくうちにまったく違うおもしろさに気づき始めたと彼は言っていました。まだ、音が入ってる状態で見てませんが、これが64DDで出ます」（香山氏）



⑥ 動物番長（仮題）

「『動物番長（仮題）』は、『ジャングルパーク』を作ったグラフィックデザイナー松本弦人さんと、『パラッパラッパー』でシナリオ、キャラクター設定を担当した伊藤ガビンさんが組んだらこうなる、ということがわかるすごいソフトです。もし、ゲームをやらない人が見ると暴力的なイメージを持つかもしれないし、実際にそこだけクローズアップする人が出てくるかもしれない。しかし、強くなりたいとか、金持ちになりたいとか、人間が本来持っている動物的な本能を見事に仕上げていることは確かです。これが本当に64のソフトか？と思うほどのデキです」（香山氏）



⬅『動物番長（仮題）』のイメージイラストがコレ。どんなゲーム？

⑦ エコーデルタ（コードネーム）

「『エコーデルタ（コードネーム）』は、企画そのものがまったく新しいコンセプトなんです。人間のなかにある映像や音とかに、焦点を合わせてゲームを組み立てているんですよ。現段階ではくわしくお話しすることはできないんですが、海底を進む乗り物を題材にしたゲームで、いままでのゲーム性とはまったく違うものを目指しています。いままでは企画にじっくり時間をかけてきたんですが、おそらく年内には完成できると思っています。世の中のゲームファンに対して、確実に満足を与えられるゲームだと思っています」（香山氏）

平林久和



➡鋭い洞察力と辛辣なコメントで有名なゲームアナリストの平林氏も、マリーガルに参加している。

ドネームで『エコーデルタ』(⑦)と呼んでる作品で、クレバートリックというチームが作っています。『エコーデルタ』は平林久和さんの初プロデュース作品になりますね。日ごろ、誌面で辛辣なことを言っている平林さんが、「ゲームとはこうあるべきだ」、と。

浜村　へ～、僕は楽しみだなあ。

香山　あとは、『げんきでちゅう』で採用したマイクコントローラー、VRSを使ったソフトを、**3タイトル**(⑧)用意しています。

浜村　あ、あのシステムをほかの作品にも使っていくんですね？

香山　マリーガル関連の人だけで使うことはしたくなかったので、任天堂を通して**ライブラリ**(⑨)としてオープンにしてるんです。

浜村　なるほど。じゃあVRSを使った他社のゲームが出る可能性もあるわけですね。VRSのような、ソフトの内容だけにとどまらずハードへもアプローチするような企画はほかにもあるんですか？

香山　ありますよ。64とゲームボーイをつなぐ、〝64GBケーブル〟というものを任天堂さんと共同開発しました。もちろん、このケーブルと互換性のある基盤も開発してます。これも、ほかの会社さんに出されてけっこうですと任天堂さんに言ってありますから、対応ソフトが出てくるかもしれません。

浜村　64GBケーブルを使ったものでは、具体的にどんなタイトルが動いているわけですが？

香山　マリーガルが関わっているタイトルとしては、まずゲームスタジオの遠藤雅伸さんが作っている『DT(仮題)』(⑩)。もうひとつ、『ガンダム』の監督の**富野由悠季さんとカプコンのスタッフが関わっているソフト**(⑪)ですね。また、64GBケーブルを使った新しい遊びを作っていこうという主旨で、薗部博之さんにも関わっていただいていますよ。

浜村　薗部さんに？　となると、タイトルは当然……。

香山　**『ダビスタ』**(⑫)のゲームボーイ版と64版になります。

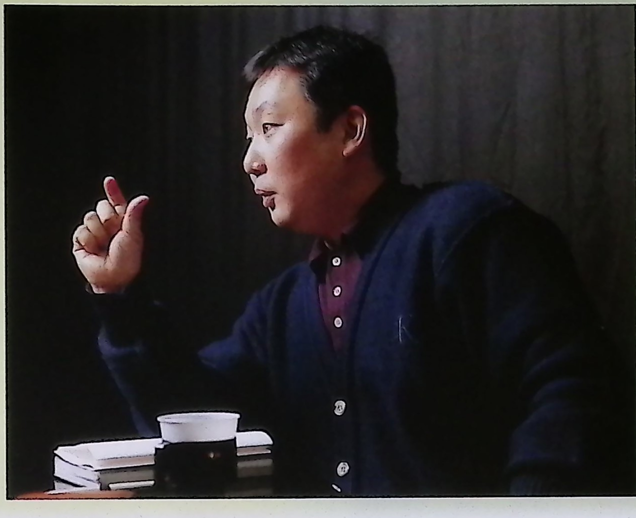
浜村　うわ！

香山　これは開発が佳境に入りつつありますから、おそらく今年中には出るんじゃないかと思いますよ。『ダビスタ』に関しては、僕も口うるさいユーザーのひとりなんで楽しみにしているんですよ。もちろん、64版とゲームボーイ版は64GBケーブルを使って、つなげて遊ぶことができます。

浜村　は～、すごいプロジェクトですね。企画とクリエーターの組み合わせを、思い切った発想でできちゃうのがすごいですよね。

香山　それがエージェントシステムのよさですから。

浜村　香山さんの発想というのは、これまでのゲーム業界では考えられないようなものが多くて。たぶんそれは、香山さんがこれまでのゲーム業界にいないタイプの人間だからだと思うんですよね。



⑧ 3本のタイトル

「現在、つぎの3タイトルが始動しています。まずは、動物と会話することができる『TEO(仮題)』。そして、女の子に人気の人形を使った『トイ(コードネーム)』。みんなで夢中になって、叫んだりすることができるレースゲーム『レーシング(コードネーム)』です。マイクコントローラーのシステムの延長上にいろんな遊びを見せたいと思ってます」(香山氏)

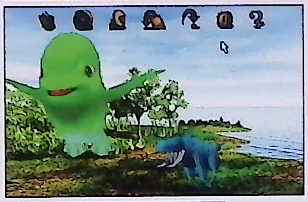
トイ(コードネーム)

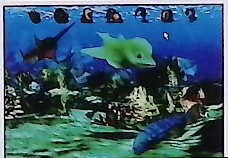


レース(コードネーム)



TEO(仮題)





⬅この画面は、マリーガルが制作したイメージだぞ。



⬅これもイメージ。フィンフィンと惑星を探索するゲームだ。

⑨ ライブラリ

サードパーティーやゲームを作る人が、作りたいハードのゲームを作成するうえで必要な共有ツールのこと。ここでの場合、ニンテンドウ64のライブラリで、ほかのところもVRSを使ったゲームを作れるようにしているということ。

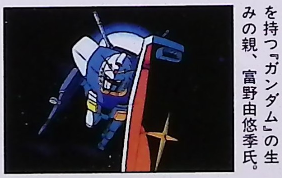
⑩ DT(仮題)

歴史的名作シューティングゲームの『ゼビウス』、アーケードとコンシューマーで絶大な人気を誇った『ドルアーガの塔』などを作った遠藤雅伸氏がプロデューサーとして制作に関わる。



⑪ 富野さんとカプコンが……

「現在、64GBケーブルを使用した企画が『ガンダム』シリーズなどを作ったアニメーション監督、富野由悠季さんとカプコンのスタッフのあいだで検討されています」(香山氏)



⬅いまだに根強い人気を持つ『ガンダム』の生みの親、富野由悠季氏。

⑫ ダビスタ、64GBケーブル

「ニンテンドウ64版とゲームボーイ版の『ダビスタ』は、64GBケーブルを使ったタイトルとして進行しています。もう画面上では馬が走っているので、夏頃には出ると思います。でもそれは、薗部さんが満足するまでだからなあ(笑)」(香山氏)



⬅ゲームボーイで育てた馬を64GBケーブルで……なんてことも？



⬅『ダビスタ』をはじめ、『ベストプレープロ野球』などの名作を生み出した薗部博之氏。

浜村　さて、いよいよシーリオスタジオ(以下シーリオ)についてうかがいますが、まずシーリオができた背景について教えてください。
香山　ひとつはマリーガル側の要請です。クリエーターが作りたいものを作るということがマリーガルの理念ですが、マリーガルが任天堂との合弁会社というシステムをとってる以上、プレイステーションでプロジェクトを組むなら、出資してもらわなければならない。といっても任天堂としてはしぶらい。となるとリクルートがソニーと、またはセガと別の会社を作る、ハードごとにマリーガルのような会社を作らなくてはならなくなる。たとえば〝セガール〟のような(笑)。
浜村　はははははは。
香山　それでは誰がどこに所属するのかという話になってしまうし、クリエーターの人が自分のタイトルのプロモーションについて不安を抱いてしまう。だからマリーガルは、音楽業界で言えばプロダクションのようなところに集中しようと。それがシーリオを作った理由のひとつです。もうひとつは**メディアファクトリー**(⑬)の事情です。メディアファクトリーが関わる多くのもの、映画、音楽などが拡大していくなかで、アニメとゲームの作りかたが限りなく近づいてきた。つまり近い将来、ゲームとアニメについて、そこに特化した大きな枠組みが必要になると予測されたわけです。それをメディアファクトリーという、子供たちにブランド力が強い会社で展開をするのはどうかという問題がでてきた。メディアファクトリーというのはいろんな形の事業がコンプレックスされたパブリッシャーですから、そことは違う形の、ハリウッドのメジャースタジオ型のカンパニーが必要になってきたんです。これらふたつの要請が強くなって、シーリオを作ったわけです。つけ加えると、シーリオを作る自信の源となったのは猿楽庁(⑭)です。猿楽庁はデバッグだけでなく、ゲームのチューニングや企画提案ができるというマリーガルの組織です。現在猿楽庁は、いわば戦闘力の高い第2開発部隊として機能している。だから、日本に優秀なプロデューサーが少なくてもシーリオでやっていける自信が持てた。
浜村　なるほど。それではシーリオが抱えるタイトルについて聞いていきますが、まず驚いたのが、『サクラ大戦』のゲームボーイ版!!
香山　ええ(笑)。ゲームボーイカラー専用で、年内には出したい。

サクラ大戦　　コラムス

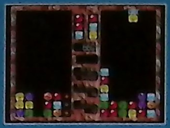
衝撃のスクープとなったゲームボーイ版『サクラ大戦』。これに関して香山氏は、「これは広井王子さんとメディアファクトリーで。開発会社はジュピターとやりたいと思ってます。企画のサイズしだいですが、年内には」と語る。また『コラムス(仮題)』に関しては画面写真を入手した。右の写真をご覧あれ。



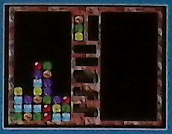
※写真は編集部で合成したものです。



➡あのセガの名作が、ゲームボーイで遊べるなんて夢みたい!

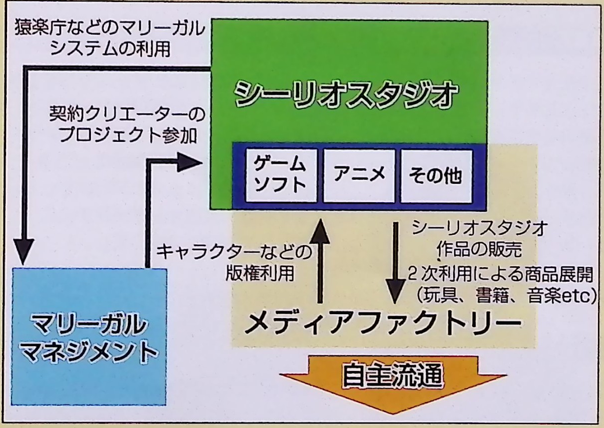


⬅ニンテンドウパワーで書き換えてスーパーファミコンで遊べ。



➡発売日はそんなに遠くないかも? 今年中には出るのか?

これがシーリオスタジオだ!!



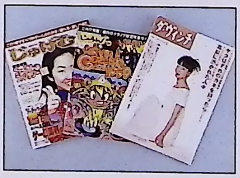
シーリオはメディアファクトリーのゲームソフトとアニメーション映像の両部門を一手に担っている。その作品は、マリーガルと契約しているプロデューサーやクリエーターが手がけることもあるのだ。さらに、マリーガルが持つ猿楽庁といった組織も利用できる。完成した作品はすべて、メディアファクトリーの流通経路を使う。さらにメディアファクトリーがシーリオ作品のキャラクターグッズ販売といった2次利用をすることもある。社内カンパニー制をとっているため、シーリオはメディアファクトリーからは独立した組織。この存在により、マリーガルはマネージメントのみに専念できる。

⑬メディアファクトリー

就職情報誌や賃貸住宅情報誌などで知られる大手企業リクルートの子会社。トレーディングカードやCD、ビデオなどの『ポケモン』グッズ販売を手がけ、小学生に高い認知度を持つ。最近では、ポケモン151匹のデータが収録された〝ポケモン図鑑〟がヒット商品。ほかにもゲーム雑誌や音楽雑誌などの出版業務を手がけたり、日本人アーティストのCDをリリースしていたりもする。関連会社に小室哲哉氏との合弁会社などもあり、多方面にわたった経営をしている。



⬅ご存じポケモンカード。ブームの仕掛け役はこの会社だった!!



➡ゲーム、音楽、文学といった各種雑誌類も出版している企業。

⑭猿楽庁

猿楽庁とは、開発中のゲームのデバッグやチューニングを行なう組織。ゲームを調整するだけでなく、企画、開発段階からアイデアを出し、ゲームの立ち上げに参加することもある。「シーリオのゲームは、猿楽庁を通じてチューンナップし、性能を上げていく。分業制の徹底により、そのシステムが見えてきたんですよ。だからゲームの企画の段階から参加させることができる。ふつうのソフト会社ではもったいなくてできないですよ。デバッグやチューニングの機関にそれこそ最高レベルの優秀な人間を入れるなんて。いま、ゲームをチューニングする部隊にお金を出してるところはないんです。猿楽庁に関して言うと、年間約1億円のコストをかけていますね。これは大きいことだと思いますよ」(香山氏)



⬅これが猿楽庁の内部。ここでゲームはチューンナップされるのだ。

※『コラムス(仮題)』、『コラムスGB(仮題)』、『たまごっちタウン(仮題)』、『ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ(仮題)』、『お絵かきロジック(仮題)』の画面写真はマリーガルによるイメージです。

香山哲の提示　前編

ゲームは誰のものか



浜村　年内に!?　本当ですか!?

香山　トライをしたいと。

浜村　それにしても、よくセガがオーケーと言いましたね。

香山　広井さんはゲームボーイカラーでやりたかったんですよ。で、僕が関係者の了解を得るためにセガに話をしに行った。けっきょく、マリーガル的思想からすれば、『サクラ大戦』は誰のものですかと。

浜村　作り手のものですよね。

香山　僕がレッドに行って、『サクラ大戦』をやりませんかと言ったわけではないんです。そういう話が広井さんから出て、実現させましょうというので、きちんと筋道を通して話をしたということです。誌面で書いてもらってもオーケーですけど、騒ぎになるでしょうね。

浜村　大騒ぎでしょうね。『サクラ大戦』が、任天堂のマシンで出るなんて考えもしなかったでしょう。

香山　でもうれしいでしょう？　広井さんも、話がまとまったときは「うれしい」と言ってました。自分の作品を少しでも多くの人に遊んでもらいたい、というのがありますもんね。もちろんドリームキャストにプラスになることもちゃんと考えてらっしゃるだろうし。

浜村　いままでの枠組みではできなかったことですよね。

香山　このソフトは俺のものって ソフト会社の経営者が思っちゃってるんです。ソフトは作った人のものなのに。これは『サクラ大戦』のためになると僕は思ってます。

浜村　そして『コラムス』!!

香山　『コラムス』もニンテンドウパワーとゲームボーイで出ます。

浜村　両方で出るんですか？

香山　ええ。もちろんこれもセガさんから了解は得てます。

浜村　ほかにどんなタイトルが？

香山　たくさんありますよ⑮。ほぼ概要が決まっているものとしては、『5分後の世界(仮題)』。これはドリームキャストで村上龍さんが原作です。このゲームでは、すごいコントローラーを使いますよ。

浜村　なんですか？

香山　簡単に言うと、感情を認識してくれるコントローラーです。プレーヤーの感情がゲームに反映してくるんです。いわば"エモーションコントローラー"かな。

浜村　おもしろそうですねえ。

香山　ほかにはプレイステーションで『ダビデ(コードネーム)』、『エンジェル(コードネーム)』、『ケロケロキング(コードネーム)』、『グルメフロンティア(仮題)』。ドリームキャストで『デビル(仮題)』。ニンテンドウパワーで『たまごっちタウン(仮題)』、『ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ(仮題)』、『お絵かきロジック(仮題)』。機種は明かせませんが『アレクサンダー戦記(仮題)』と『守護神(コードネーム)』。

浜村　う～ん、すごい数ですね。

香山　(笑)　～来週へ続く～

浜村通信の見解

ゲームソフトの製作、流通のスタイルから、遊びへのアプローチ方法そのものまで。もっとも理想的と思われるかたちを構築するまで、けして前進することをやめない。その香山氏の姿勢は、従来のゲーム業界の常識から考えれば、宇宙人的発想の転換がなされていると言っても過言ではない。とにかくすごいパワーだよ。超エキサイティングなロングインタビュー。次週は、さらに驚くべきアイテムが、次々と明かされるぞっ!!

⑮ 香山氏が発言したタイトル

ダビデ(コードネーム)

「『ダビデ』はアクアマリンという会社の作るシミュレーションゲーム。彼らは、チュンソフトの中村光一さんたちと『かまいたちの夜』などを作っていた会社なんです」(香山氏)

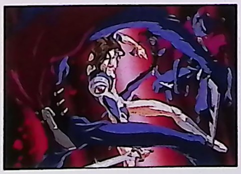
エンジェル(コードネーム)

「『エンジェル』は、多方面で活躍する佐藤大さんと野沢現さんたちが作る思考型アクションゲーム」(香山氏)



⬅かなりの中毒性をもつゲームらしい。大ヒット確実かも？

アレクサンダー戦記(仮題)



⬅もとはオリジナルビデオアニメーションの『アレクサンダー戦記』。

ケロケロキング(コードネーム)

「コニーちゃんでおなじみの木原庸佐さんが手がける『ケロケロキング』は、新しいスポーツゲームですよ。わかりやすくておもしろいんです。今冬には出せると思います」(香山氏)

グルメフロンティア(仮題)

「『グルメフロンティア』は『いたスト』の宮岡寛さんとアクセラのあいだで制作中だったモノを継承しました。ボードゲームです」(香山氏)

守護神(コードネーム)

「『守護神』は、タレントでもあり心霊研究家でもある池田貴族さんと、スーパーファミコン版『真・女神転生』を手がけた鈴木一也さんとで鋭意制作中です。機種は秘密ですが期待してください」(香山氏)



5分後の世界(仮題)

「村山龍さんの原作をズタズタに壊してしまったんですが、開発中のモノを見て龍さんは興奮していました。斬新なモノになります」(香山氏)



デビル(仮題)

「『デビル』は、デビルマンのようなものです(笑)。『TEO(仮題)』に使用されている生き物らしさを表現するプログラムと、クリーチャーを生成するプログラムのふたつをベースに『ラストブロンクス』を作ったチームが、飯田和敏さんやアニメ製作会社のゴンゾと作ってます」(香山氏)

たまごっちタウン(仮題)



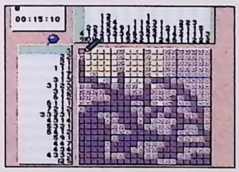
⬅バンダイと共同で開発した作品。発売ももちろんバンダイから。

ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ(仮題)

➡根強いファンを持つ『ウィズ』がニンテンドウパワーに登場するぞ。



お絵かきロジック(仮題)



⬅香山氏の話によると1年以内で出るソフトもあるらしいが……。

来週はさらなる構想が明らかに